



LIVRET DE RÈGLES



# EXTINCTION

**1 à 5 JOUEURS • À partir de 10 ans • Durée : 60 min**

La marche du progrès a toujours été une menace pour la survie de nombreux animaux. *Extinction* est un jeu coopératif dans lequel vous devez collaborer en tant que défenseurs de l'environnement afin de sauver une espèce de l'extinction. Vous devez faire face à des dangers complexes et immédiats qui menacent votre espèce, mais aussi convaincre des ambassadeurs influents d'adopter une résolution qui protège les animaux, pour que ces derniers aient une chance de survie sur le long terme. Ce jeu à l'équilibre délicat illustre les défis complexes auxquels font face les défenseurs de l'environnement dans leur lutte pour la protection de nos amis vulnérables.



## APERÇU DU JEU

Utilisez un panel d'actions communes, ainsi que les actions spécifiques à votre personnage, afin de collaborer avec les autres joueurs. Protégez les animaux de tout danger, encouragez-les à procréer, freinez la destruction de leur environnement et faites face aux imprévus. Pendant que vous vous occupez des menaces directes, vous devez également convaincre un panel d'ambassadeurs qui ont tous leurs propres raisons de voter pour la protection des animaux. Vous gagnez, en tant que groupe, si 4 ambassadeurs votent Oui avant la fin de la partie. Vous perdez à la fin de la partie si cette condition n'est pas atteinte, ou en cours de jeu si la population de votre espèce baisse de façon trop importante ou si l'environnement souffre trop de la destruction.

*Extinction* propose également un **système de jeu modulable**. Chaque module raconte une histoire différente, offre des défis uniques et aide les joueurs à comprendre les difficultés auxquelles font face les animaux et les défenseurs de l'environnement qui sont déterminés à les aider. Ces règles s'appuient sur le module du Tigre et celui de la Loutre de mer.





# MATÉRIEL

## PLATEAU DE JEU À DOUBLE FACE

### FACE LITTORAL



### FACE FORÊT



15 JETONS TIGRE



15 JETONS LOUTRE



15 JETONS PANDA



1 MARQUEUR DE TEMPS



25 CUBES D'INFLUENCE



25 JETONS ARGENT



24 TUILES DESTRUCTION

DÉFORESTATION



POLLUTION

DÉ DE NAISSANCES



DÉ DE DESTRUCTION



5 AIDES DE JEU



12 CARTES AMBASSADEUR



INSTRUCTIONS

CALCUL

RÉSULTAT CIBLE



5 CARTES AU VERSO BLEU



4 CARTES AU VERSO VERT



3 CARTES AU VERSO GRIS

5 MARQUEURS DE TOUR



15 DÉES D'ACTION

3 PAR PERSONNAGE



5 TUILES PERSONNAGE

ILLUSTRATION DIFFÉRENTE AU VERSO



10 CARTES COMPÉTENCE SPECIALE

2 PAR PERSONNAGE



70 CARTES JOUEUR

14 PAR PERSONNAGE



54 CARTES EFFET

18 TIGRE, 18 LOUTRE DE MER, 18 PANDA



3 FICHES SCÉNARIO

1 TIGRE, 1 LOUTRE DE MER, 1 PANDA



TYPE DE PAQUET & NOM DE LA CARTE

TYPE DE CARTE

ACTION



Les cartes dont le titre est en jaune existent en un exemplaire par paquet de cartes Personnage.





# MISE EN PLACE GÉNÉRALE

- 1 Placez le plateau de jeu et mettez le marqueur de Temps sur l'Année 1 de la piste du Temps.
- 2 Préparez une réserve de jetons Animaux, de cubes d'Influence et de jetons Argent, que vous placez à gauche du plateau. Laissez-y également le dé de Naissances et le dé de Destruction.
- 3 Mélangez les 5 cartes Ambassadeur au verso bleu et placez-en 3 face cachée en ligne au-dessus du plateau. Mélangez les 4 cartes Ambassadeur au verso vert et placez-en 2 face cachée à la suite des cartes bleues. Mélangez les 3 cartes Ambassadeur au verso gris et placez-en 1 face cachée à la suite des cartes bleues et vertes. Rangez toutes les cartes Ambassadeur inutilisées dans la boîte.



# MISE EN PLACE SCÉNARIO

Chacun des modules animaux se joue différemment et a ses propres règles de Mise en place. Décidez, tous ensemble, avec quel module et quel niveau de difficulté vous souhaitez jouer. Consultez le **verso** de votre fiche Scénario pour connaître les modalités de votre niveau de difficulté. *Si vous jouez pour la première fois, nous vous recommandons de jouer avec le module Tigre au niveau de difficulté Normal (tous les exemples contenus dans ce livret de règles se référeront à ce Scénario et ce niveau de difficulté en particulier).* Suivez les règles de Mise en place indiquées sur la fiche Scénario.



- 4 Utilisez la face appropriée du plateau de jeu (*Forêt pour le module Tigre*). Puis prenez le nombre de jetons Animaux indiqué et placez-les selon la configuration décrite (*pour le module Tigre, il vous faut 8 jetons Animaux que vous disposez comme indiqué*). Laissez le reste des jetons Animaux dans la réserve.
- 5 Préparez une pioche d'autant de tuiles Destruction qu'indiqué sur la fiche Scénario (*pour le module Tigre, il vous faut 16 tuiles Déforestation*). Rangez le reste des tuiles Destruction dans la boîte.
- 6 Prenez le paquet de cartes Effet correspondant à votre animal (*Tigre*). Mélangez-le et placez-le face cachée à côté du plateau de jeu. Rangez le paquet de cartes Effet inutilisé dans la boîte.



Suivez, s'il y a lieu, les autres instructions de Mise en place indiquées sur votre fiche Scénario.



# MISE EN PLACE JOUEUR

Chaque joueur suit individuellement les étapes de Mise en place suivantes :

**1** Pour une partie en solo, préparez le jeu pour 2 joueurs et jouez les **deux personnages**, l'un après l'autre, tout au long de la partie.

**A** Choisissez un Personnage. Il en existe cinq : **Avocat en droit de l'environnement, Lobbyiste, Philanthrope, Reporter animalier** et **Zoologiste**. Chaque Personnage possède des actions spéciales et des cartes uniques qui le rend essentiel pour remporter la partie. Prenez la **tuile Personnage** ainsi que les **cartes Compétence Spéciale, le paquet de cartes Joueur, le marqueur de Tour** et les **3 dés d'Action** correspondants. Si besoin, prenez également une **Aide de jeu**.

Rangez ensuite les Personnages inutilisés et les éléments de jeu qui leurs sont attribués.



**B** Choisissez le côté de la tuile Personnage que vous souhaitez utiliser (*homme ou femme*) ainsi que la Compétence Spéciale que vous souhaitez avoir. Sur chacune des cartes Compétence Spéciale, vous trouverez une description du pouvoir unique dont vous pourrez bénéficier pendant la partie. Placez la carte Compétence Spéciale de votre choix proche de votre tuile Personnage comme illustré ci-contre. Rangez les cartes Compétence Spéciale inutilisées dans la boîte.

**C** Placez votre marqueur de Tour dans l'emplacement prévu sur votre tuile Personnage et prenez vos 3 dés à votre couleur.



**D** Votre carte Compétence Spéciale indique la première carte à jouer de votre paquet de cartes Joueur. Trouvez-la dans votre paquet et regardez ce qui est indiqué dans l'encadré noir pour savoir de quel type de carte il s'agit. Puis, jouez-la immédiatement (*avant que la partie ne commence*) comme indiqué ci-dessous. S'il est écrit :

## ACTION

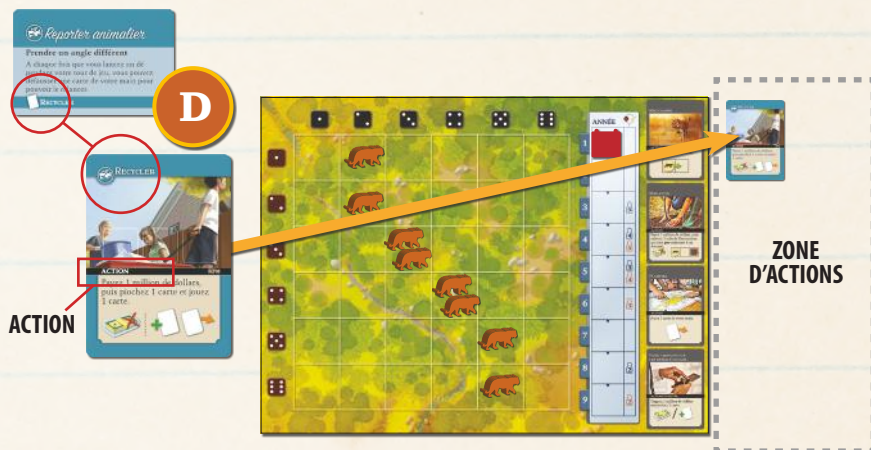
...jouez-la en la plaçant face visible dans la **zone d'Actions** à droite du plateau de jeu. Cette carte Action est désormais disponible. Chaque joueur peut donc la déclencher, à son tour de jeu, en y plaçant des dés.

## PERMANENT

...jouez-la en la plaçant face visible à côté de votre tuile Personnage. Cette carte décrit une action que vous pouvez effectuer à chacun de vos tours de jeu.

## UNIQUE

...suivez immédiatement les instructions de cette carte et placez-la ensuite face visible dans votre défausse personnelle.



**E** Mélangez votre paquet de cartes Joueur et préparez-vous une pioche face cachée que vous placerez à côté de votre tuile Personnage. Piochez-y deux cartes pour former votre main. Vous pouvez montrer votre main aux autres joueurs.



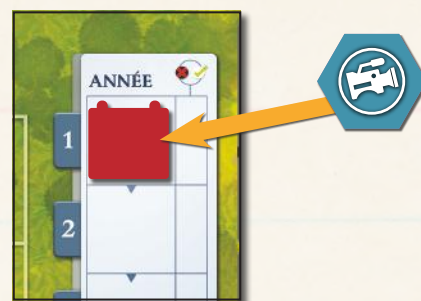
Lorsque tous les joueurs sont prêts, la partie peut commencer !



# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule sur plusieurs *manches* appelées *Années*. Elle dure un certain nombre d'Années en fonction du nombre de joueurs (voir *Fin d'une Année pour plus de détails*). Chaque joueur dispose d'un tour de jeu par Année et c'est à vous de décider, tous ensemble, de l'ordre des tours. Pour commencer la partie, choisissez un premier joueur au hasard.

Au début de votre tour, placez votre **marqueur de Tour** sur le **marqueur de Temps**, qui se trouve sur la piste du Temps (*placez-le au-dessus des autres marqueurs de Tour, s'il y en a*). Puis effectuez, l'une après l'autre, les phases suivantes :



## 1. PHASE D'ACTIONS

Prenez ou reprenez vos dés d'Action et lancez-les. Placez-les ensuite sur des cartes Action disponibles pour effectuer les actions indiquées.

## 2. PHASE DE NAISSANCES

Lancez le dé de Naissances pour accroître la population de votre espèce.

## 3. PHASE DE DESTRUCTION

Lancez le dé de Destruction pour appliquer des impacts sur l'environnement.

## 4. PHASE D'EFFET

Jouez la première carte de la pioche Effet.

## 5. PHASE DE FIN DE TOUR

Piochez une nouvelle carte Action et choisissez le prochain joueur parmi ceux qui ont encore un marqueur de Tour.

Si plus **aucun** joueur n'a de marqueur de Tour à la fin de votre tour, l'Année est terminée (voir *Fin d'une Année*).

# GLOSSAIRE DES SYMBOLES

Voici un glossaire des symboles présents sur différents éléments du jeu.





# 1. PHASE D' ACTIONS

Prenez ou reprenez vos dés d'Action et lancez-les. Placez-les ensuite sur des cartes Action disponibles pour effectuer les actions indiquées.

Prenez ou reprenez vos dés d'Action s'ils se trouvent sur les cartes Action puis lancez-les. Ensuite, **un par un** et dans l'ordre de votre choix, placez chacun des dés sur une carte Action **disponible** puis **effectuez l'action** indiquée. Résolez-la complètement avant de passer à la suivante.

- Vous ne pouvez **pas** placer de dé sur une Action si **l'un de vos dés** s'y trouve déjà\*.
- Pour pouvoir être placé, votre dé **doit** avoir une **valeur supérieure à tous les autres dés qui se trouvent déjà sur l'Action\***.



Dans une partie à 2 joueurs, votre dé **doit avoir une valeur supérieure d'au moins 2 chiffres** par rapport aux dés qui se trouvent déjà sur l'Action\*.

- En début de partie, vous avez à votre disposition 4 *cartes Action de démarrage* imprimées sur le plateau de jeu. Il se peut qu'il y ait également, dans la zone d'Actions, quelques cartes Action, placées lors de la Mise en place joueur (ce sont les *cartes Actions disponibles*). Tout au long de la partie, de nouvelles Actions seront disponibles au fur et à mesure que les joueurs ajouteront des cartes dans la zone d'Actions. Les cartes de votre main ne sont **pas** considérées comme des Actions disponibles tant qu'elles ne sont pas placées dans la zone d'Actions.
- La provenance des cartes Action disponibles n'a **pas** d'importance. N'importe quel joueur peut placer des dés sur ces cartes.
- Vos dés restent sur les cartes Action **jusqu'à votre prochain tour de jeu**.

**Vous avez lancé vos dés et obtenu ces trois valeurs. Vous pouvez les placer sur n'importe quelle carte Action disponible et effectuer l'Action indiquée.**

- Le dé de valeur 1 n'est pas facile à placer étant donné que la valeur de votre dé doit être supérieure à celle des dés déjà présents sur la carte Action. La carte Replanter est vide, placez-y votre dé, payez 1 million de dollars et enlevez une tuile Déforestation du plateau de jeu.
- Le dé de valeur 4 vous laisse plus d'options. Vous le placez sur la carte Relocaliser (votre 4 est supérieur au 3 placé plus tôt par le Zoologiste) et déplacez un Tigre d'1 case vers un endroit moins dangereux.
- Il ne semble pas y avoir de problème, mais vous préférez anticiper: Vous placez donc votre dé de valeur 5 sur la carte Rechercher (votre dé est supérieur au 4 qui se trouve déjà sur cette carte) et révélez la première carte de la pioche Effet. Elle ne vous avantage pas, alors vous la défaussez !



\*Il y a une carte Action de démarrage spéciale nommée *Faire campagne sur les réseaux sociaux*. Cette carte n'a **aucune contrainte** de placement. Vous pouvez y placer un dé même si un de vos dés s'y trouve déjà et les valeurs des dés n'ont pas d'importance.





## JOUER DES CARTES

Il y a trois types de cartes dans votre paquet de cartes Action : des cartes **Action**, des cartes **Permanent**es et des cartes **Uniques**. Quel que soit leur type, vous pouvez jouer une carte de votre main **uniquement** en posant un dé sur une carte Action qui vous permet de **Jouer une carte** (c'est le cas d'une carte Action de démarrage nommée **Planifier**. D'autres cartes Action de ce type peuvent être rendues disponibles au fur et à mesure de la partie).

Symbole  
Jouer une  
carte



### ACTION

Lorsque vous jouez une carte **Action**, placez-la face visible dans la **zone d'Actions**. Cette Action devient automatiquement disponible. **N'importe quel** joueur peut alors y placer un dé et effectuer l'Action indiquée à son tour de jeu, en respectant les règles habituelles (vous pouvez également y placer un dé s'il vous en reste). Le nombre de cartes Actions proposées dans la zone d'Actions n'est pas limité, vous pouvez en placer autant que vous voulez. De plus, la disposition des cartes dans cette zone n'a pas d'importance.

### PERMANENT

Lorsque vous jouez une carte **Permanente**, placez-la face visible dans votre propre espace de jeu. Vous bénéficierez donc d'une Action Permanente que vous pourrez effectuer sans avoir à payer de coût supplémentaire, sauf indication contraire. Vos cartes Permanentes restent en jeu, sauf indication contraire. Vous pouvez disposer de plusieurs cartes Permanentes en même temps.

### UNIQUE

Lorsque vous jouez une carte **Unique**, effectuez l'Action indiquée, puis défaussez-la immédiatement dans votre propre défausse.



Voici une carte Action. Elle se distingue par le terme **ACTION** dans l'encadré noir et par le fond de couleur beige sur la moitié inférieure.



Voici une carte Permanente. Elle se distingue par le terme **PERMANENT** dans l'encadré noir et par le fond de couleur bleu sur la moitié inférieure.



Voici une carte Unique. Elle se distingue par le terme **UNIQUE** dans l'encadré noir et par le fond de couleur jaune sur la moitié inférieure.

## AMBASSADEURS

Vous aurez forcément besoin de satisfaire aux critères des Ambassadeurs afin de les convaincre de voter Oui pour pouvoir remporter la partie. En début de partie, les Ambassadeurs sont face cachée afin que vous ne connaissiez pas leurs critères dès le début.

Pour **révéler** un Ambassadeur, vous devez prendre une carte Action qui vous permet de **Placer un cube d'Influence**. Dès qu'un Ambassadeur reçoit son **premier** cube d'Influence, retournez-le pour le révéler (le cube d'Influence reste sur l'Ambassadeur après qu'il ait été révélé).

**IMPORTANT :** Vous ne devez **pas** suivre les instructions (telles que compter des choses ou lancer des dés) données par la carte Ambassadeur lorsque cette dernière est révélée. Vous devrez les suivre lors d'une Année de Vote (voir **Fin d'une Année**) ou lorsque la carte vous le demande précisément.

Note : Aucune carte Action de démarrage (et généralement, aucune carte Action joueur avec lesquelles vous commencez la partie) ne vous permet de placer un cube d'Influence. Il est important de déterminer, en groupe, à quelle vitesse vous souhaitez obtenir des Actions qui engendrent de l'Influence afin de ne pas révéler les Ambassadeurs trop tard !



Vous effectuez une Action qui vous permet de placer un cube d'Influence. Vous en prenez donc un de la réserve et vous le placez sur une carte que vous révélez ensuite. Il s'agit du Brésil ! Vous pouvez désormais lire la carte afin de connaître les critères qu'il vous faudra satisfaire pour que l'Ambassadeur brésilien vote Oui.



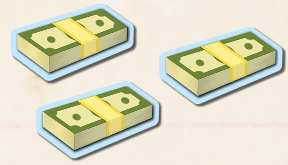
L'Ambassadeur brésilien votera Oui si le résultat d'un lancé de dés, que vous effectuez après avoir consulté cette carte au moment de voter, additionné au nombre de cubes d'Influence sur la carte Brésil est supérieur ou égal à 6. Si vous avez déjà un cube sur la carte, il vous suffira d'obtenir un 5 ou un 6 !

Il n'y a qu'un moyen de remporter la partie : obtenir au minimum 4 votes Oui. Il est donc important de révéler les Ambassadeurs.



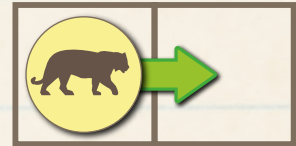
## ARGENT

Certaines Actions impliquent une perte ou un gain d'argent. Chaque jeton Argent du jeu représente 1 million de dollars américains. Lorsque vous **dépensez** de l'Argent, cela part dans la réserve. Lorsque vous **gagnez** de l'Argent, cela vient de la réserve. Ne mélangez pas votre Argent avec celui des autres joueurs. Vous ne partagez pas l'Argent à moins qu'une condition du jeu ne le permette.



## ANIMAUX

Vous aurez besoin d'utiliser des cartes Action pour **déplacer** les animaux, que ce soit pour les éloigner d'un danger ou pour créer un *Couple d'Animaux* (voir ci-dessous). Vous ne pouvez **pas** déplacer les Animaux sur une tuile **Destruction** ou passer par ce type de tuile, sauf indication contraire. Vous **pouvez déplacer** les Animaux **sur** des cases déjà peuplées et vous pouvez **les y laisser**, sauf indication contraire. Lorsque vous **placez** des Animaux sur le plateau, vous devez les prendre de la réserve. Lorsque vous en **perdez**, vous devez remettre les jetons dans la réserve. Si, sur le plateau, la population de votre espèce descend à **1 ou 0**, vous **perdez immédiatement la partie** (voir *Remporter ou perdre la partie* pour plus de détails).



## 2. PHASE DE NAISSANCES

Lancez le dé de Naissances pour accroître la population de votre espèce.

Heureusement, les animaux qui se trouvent sur le plateau peuvent donner naissance à un *Petit*. S'il y a **au moins 1 Couple d'Animaux** sur le plateau (deux animaux sur une même case du plateau comptent pour un *Couple d'Animaux*, 4 Animaux sur une même case comptent pour 2 *Couples d'Animaux* et ainsi de suite), faites comme suit :

Comptez le **nombre de Couples d'Animaux présents sur le plateau et ajoutez 1** à ce résultat pour obtenir votre **cible**, puis lancez le **dé de Naissances**. Si le résultat est **égal ou inférieur** à la cible, alors un de vos *Couples d'Animaux* a donné naissance à un *Petit* (1 *nouvel animal*) que vous pouvez placer sur le plateau.

- Placez le *Petit* sur une **case vide** (qui n'est occupée ni par un jeton Animal ni par une tuile Destruction) **adjacente à une case sur laquelle se trouve un Couple d'Animaux**.
- S'il y a plus d'un *Couple d'Animaux* sur le plateau, vous pouvez choisir **celui que vous voulez**.
- Les cases en diagonale ne sont pas adjacentes.
- S'il n'y a **aucune** case vide à côté d'un de vos *Couple d'Animaux* ou s'il n'y a **plus d'animaux** dans la réserve, alors il n'y a **pas** de Naissance (même si vous avez fait un bon lancé de dés).

Vérifiez sur la fiche Scénario s'il n'y a pas de règles supplémentaires concernant les Naissances.

*Prenons les Tigres pour exemple, le Couple d'Animaux se sépare après avoir donné naissance à un Petit. S'il n'y a plus de case vide adjacente sur laquelle un Tigre du Couple d'Animaux peut être déplacé, vous perdez ce jeton.*



Il y a deux *Couples d'Animaux* sur le plateau de jeu, ajoutez 1 à ce chiffre pour obtenir votre cible qui est donc de 3. Vous lancez le dé de Naissances et obtenez un 3... bravo !

Seul un des deux *Couples d'Animaux* se trouve à côté de cases vides, c'est donc ce *Couple* qui donnera naissance à un *Petit*. Prenez le *Petit* de la réserve et placez-le sur une de ces cases.

Les Tigres ont une règle spéciale selon laquelle un Tigre du *Couple d'Animaux* doit être déplacé sur une case vide adjacente. Par chance, il y en a une de disponible, vous pouvez donc déplacer un Tigre à cet endroit-là.



### 3. PHASE DE DESTRUCTION

Lancez le dé de Destruction pour appliquer des impacts sur l'environnement.

Malheureusement, l'environnement de votre espèce ne cessera de se dégrader si vous ne faites rien pour y remédier. Le système de Destruction diffère selon les modules. La **fiche Scénario** indique quelles tuiles Destruction utiliser, combien il en faut dans la réserve et comment les ajouter sur le plateau lors de cette phase.

*Pour ce qui est du module Tigre, l'environnement est détruit par une déforestation de plus en plus importante.*

*Suivez les étapes suivantes :*

- Choisissez une rangée **ou** une colonne (une « ligne ») sur laquelle se trouve au moins 1 Tigre.
- Lancez le dé de Destruction afin de savoir sur **quelle case de la ligne** placer la tuile Déforestation.
- S'il y a déjà une tuile Déforestation sur cette case, déplacez la tuile **vers** le Tigre le plus proche de **cette ligne**, jusqu'à atteindre une case (avec ou sans Tigre) sur laquelle il n'y a **pas** de tuile Déforestation.
- Lorsque vous placez une tuile Déforestation sur une case, vous perdez **tous** les Tigres qui s'y trouvent. Remettez alors ces Tigres dans la réserve.



*Vous choisissez cette ligne (colonne 2, encadrée en rouge) et lancez le dé de Destruction. Vous obtenez un 4.*



*Il y a déjà une tuile Déforestation sur cette case. Vous devez donc déplacer la nouvelle tuile vers l'animal le plus proche de cette ligne, qui se trouve sur la case 1.*

*Heureusement la tuile atteint une case vide, la case 2. Elle n'atteint donc aucun animal... cette fois-ci !*

Dès lors que vous enlevez une tuile Destruction du plateau (grâce à un quelconque effet), vous devez la remettre dans la réserve. Si jamais il vous faut placer une tuile Destruction et qu'il n'y en a **plus** dans la réserve, **vous perdez la partie immédiatement** (voir **Remporter ou perdre la partie** pour plus de détails).

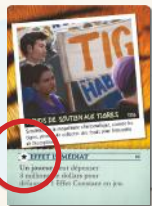
### 4. PHASE D'EFFET

Jouez la première carte de la pioche Effet.

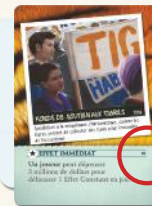
La pioche Effet propose différents événements qui ont des répercussions sur la partie... *ce sont rarement des bonnes nouvelles !* Révélez la première carte de la pioche Effet et appliquez l'Effet indiqué. Respectez autant que possible ce qui est indiqué, en laissant de côté tout ce qui ne peut pas l'être. Les cartes Effet sont identifiées comme étant à **Effet Immédiat** ou **Constant**.

#### ★ EFFET IMMÉDIAT

Les **Effets Immédiats** sont à appliquer immédiatement et à défausser ensuite face visible dans une défausse de cartes Effet.



*Vous piochez l'Effet Immédiat **Fonds de soutien aux tigres**. Un joueur peut payer 3 millions de dollars pour enlever un Effet Constant déjà actif, mais personne n'a assez d'argent pour le moment, ce n'est donc pas possible. Vous défaussez cette carte.*



*Chaque carte Effet est numérotée par un chiffre romain. Ce chiffre vous indique combien il y a de cartes de ce type dans la pioche... ce qui peut être bien utile !*

#### 🕒 EFFET CONSTANT

Les **Effets Constants** sont à placer face visible, en ligne, à côté de la pioche Effet. Chaque Effet Constant indique l'Effet Constant qu'il aura sur la partie ou les conditions pour le déclencher. Ces Effets restent en jeu jusqu'à ce que l'on vous demande de les enlever (dans ce cas-là, vous les mettez dans la défausse). Lorsque plusieurs Effets Constants sont déclenchés, vous devez les appliquer en commençant par le **plus ancien jusqu'au plus récent**.



*Vous piochez l'Effet Constant **Remaniement du gouvernement** et vous le placez à côté de la carte **Coupe rase**, révélée plus tôt et déjà en jeu. Ils seront tous deux déclenchés, plus tard, lorsque la carte **Face à face avec les tigres** sera révélée !*

- Si l'Effet peut être appliqué sur différents éléments en même temps (les plus quelque chose, les moins quelque chose, les plus proches...), c'est à vous de décider, tous ensemble, sur quel élément l'Effet peut être appliqué.
- S'il n'y a plus de cartes dans la pioche Effet, mélangez la défausse pour créer une nouvelle pioche.



## 5. PHASE DE FIN DE TOUR

Piochez une nouvelle carte Action et choisissez le prochain joueur parmi ceux qui ont encore un marqueur de Tour.

À la fin de votre tour, **piochez 1 carte** de votre paquet de cartes Action et ajoutez-la à votre main. Vous pouvez en avoir autant que vous voulez. Si vous le souhaitez, vous pouvez montrer vos cartes aux autres joueurs afin de discuter stratégie.

Puis, choisissez le prochain joueur parmi ceux **qui ont encore un marqueur de Tour**. Il commence directement son tour en plaçant son marqueur de Tour **au-dessus** du marqueur de Temps et en débutant par la **phase d'Actions**.



Dans une partie à 2 joueurs, vous alternez tous simplement les tours l'un après l'autre.

Si plus **aucun** joueur n'a de marqueur de Tour, cela signifie que **l'Année est terminée**. Effectuez les étapes de Fin d'une Année (voir **Fin d'une Année**, ci-dessous) avant de choisir le prochain joueur.

### FIN D'UNE ANNÉE

**Important** : Parfois, les joueurs ont le réflexe de récupérer leurs dés à la Fin d'une Année. **Ne faites pas cela**. Vous pouvez récupérer vos dés **uniquement** au début de votre tour de jeu.

Si l'Année qui se termine se trouve être une **Année de Vote**, par rapport au nombre de joueurs, regardez si vous avez remporté la partie ! Il y a toujours deux Années de Vote quel que soit le nombre de joueurs. Elles sont indiquées par des symboles bleus et rouges sur la piste du Temps.

Consultez, **l'un après l'autre**, chacun des Ambassadeurs face visible (dans l'ordre que vous souhaitez) afin de voir si vous remplissez leurs critères. Si c'est le cas, cela compte pour un **vote Oui**.

Chaque carte Ambassadeur indique des **instructions spécifiques** dans l'encadré noir, mais aussi les étapes d'un **calcul** pour obtenir un chiffre et un **résultat cible** que vous devez atteindre pour obtenir un **Oui**.

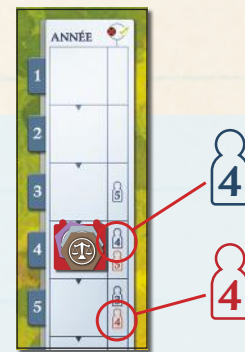
Si vous obtenez **au moins 4 votes Oui en UNE SEULE Année de Vote**, la résolution sur la protection animale est adoptée et **vous remportez tous la partie !**

Si l'Année en cours n'est **pas** une Année de Vote ou si c'était la **première** Année de Vote et que vous n'avez pas pu l'emporter, déplacez le marqueur de Temps sur l'Année suivante. **Le joueur ayant joué en dernier** prend la pile de marqueurs de Tour (celui du dernier joueur se trouve au-dessus de la pile), les redonne à leurs propriétaires et choisit ensuite le **prochain** joueur. Le joueur ainsi désigné commence directement son tour en plaçant son marqueur de Tour sur la piste du Temps et en débutant par la phase d'Actions.

Si c'était la **seconde** Année de Vote et que vous n'avez pas réussi à obtenir au moins 4 votes Oui, **la partie prend fin et vous avez malheureusement perdu**.

Il y a toujours deux Années de Vote quel que soit le nombre de joueurs. La première Année de Vote est indiquée par un symbole bleu et la seconde par un symbole rouge. Par exemple, dans une partie à 4 joueurs, la première Année de Vote est l'Année 4 et la seconde est l'Année 5.

Dans cet exemple, l'Année en cours est la 4, c'est donc une Année de Vote !



Par exemple, l'Ambassadeur chinois vous demande de consulter le plateau de jeu. Si le nombre d'Animaux en jeu additionné au nombre de cubes d'Influence sur la carte Ambassadeur chinois équivaut à 10 ou plus, la Chine votera **Oui**.

L'Ambassadeur indonésien vous demande de lancer 2 dés. Si le résultat de votre lancé additionné au nombre de cubes d'Influence sur la carte Ambassadeur indonésien équivaut à 10 ou plus, l'Indonésie votera **Oui**.

L'Ambassadeur japonais vous demande de compter les cartes en mains des joueurs. Si le nombre de cartes total additionné au nombre de cubes d'Influence sur la carte Ambassadeur japonais équivaut à 16 ou plus, le Japon votera **Oui**.

...et poursuivez ainsi avec le reste des cartes Ambassadeur face visible.



Nous n'avons pas réussi à obtenir 4 votes **Oui**... nous déplaçons donc le marqueur de Temps sur l'Année 5 (notre dernière Année de Vote) et tout le monde récupère son marqueur de Tour. L'Avocate en droit de l'environnement a joué en dernier, elle choisit donc le prochain joueur.



# REMPORTER OU PERDRE LA PARTIE

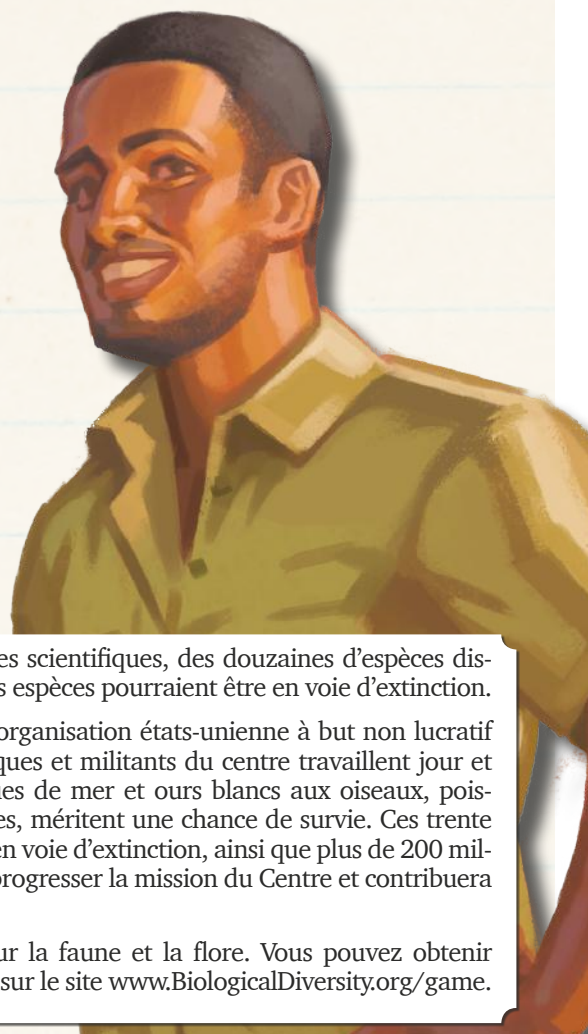
Il n'existe qu'une seule manière de **remporter** la partie : obtenir au moins 4 votes Oui des Ambassadeurs pendant l'une **ou** l'autre de vos Années de Vote.

Il existe **trois manières différentes** de **perdre** la partie :

- Si la population de votre espèce descend à **1 ou 0**, vous perdez immédiatement la partie.
- Si vous devez placer une tuile Destruction sur le plateau de jeu mais qu'il n'y en a **plus dans la réserve**, vous perdez immédiatement la partie.
- Si vous **n'arrivez pas à obtenir au moins 4 votes Oui** des Ambassadeurs lors de la **seconde** Année de Vote, la partie prend fin et vous ne l'emportez pas.

## QUELQUES RÈGLES GÉNÉRALES

- Si l'on vous demande de faire quelque chose que vous ne pouvez effectuer que partiellement, faites le maximum et ignorez le reste.
- S'il y a égalité quelque part (*plus de, moins de, plus loin, plus proche...*), les joueurs décident, tous ensemble, comment la départager. Si vous n'arrivez pas à vous mettre tous d'accord, c'est à la majorité de décider et le joueur dont c'est le tour peut départager en cas de non-majorité.
- Sauf indication contraire, « adjacent » signifie toujours côte à côte, jamais en diagonale.
- Même si sur la plupart des cartes Action, il n'y a que 3 emplacements pour les dés, vous pouvez en mettre plus si vous avez le droit de les placer.
- Les éléments du jeu ne sont pas illimités. S'il n'y a plus de jetons Argent ou de cubes d'Influence dans la réserve (*par exemple*), vous ne pouvez plus en prendre à moins que vous n'en remettiez dans la réserve.



Le combat pour la protection des espèces menacées est réel. Selon les scientifiques, des douzaines d'espèces disparaissent chaque jour. D'ici le milieu du siècle, 30 à 50 % de toutes les espèces pourraient être en voie d'extinction.

Nous avons fait équipe avec le **Center for Biological Diversity**, une organisation états-unienne à but non lucratif œuvrant à la protection des espèces menacées. Les avocats, scientifiques et militants du centre travaillent jour et nuit pour sauver les espèces menacées d'extinction, des loups, tortues de mer et ours blancs aux oiseaux, poissons, plantes, moules et insectes. Toutes les espèces, petites et grandes, méritent une chance de survie. Ces trente dernières années, le Centre a protégé plus de 700 animaux et plantes en voie d'extinction, ainsi que plus de 200 mil-

lions d'hectares d'habitats naturels. Grâce à cette collaboration, chaque partie jouée fera progresser la mission du Centre et contribuera à sensibiliser le public au besoin vital d'agir pour sauver la nature.

Découvrez comment aider le Center for Biological Diversity à gagner son combat pour la faune et la flore. Vous pouvez obtenir gratuitement une carte Compétence Spéciale innovante, en anglais, pour le jeu Extinction sur le site [www.BiologicalDiversity.org/game](http://www.BiologicalDiversity.org/game).

## CRÉDITS

**Conception du jeu :** Joe Hopkins

**Conception graphique et rédaction du livret de règles :** Josh Cappel

**Illustrations :** Beth Sobel and Ben Flores

**Édition :** Marc Specter

**Traduction :** Ambre Poilvé

Marc souhaite remercier tout particulièrement Katia Howatson, pour son amitié, son aide et son enthousiasme.

**Un mot de Joe :** Je remercie ma femme, Amanda Hopkins, pour son soutien et son amour illimités pendant toutes mes aventures ludiques. Je remercie mon fils, James Hopkins, pour sa passion de l'environnement. Je remercie Marc Specter pour avoir offert une chance à de petits concepteurs. Je remercie Matt Sever, Nick Hounshell, Sarah Knapp, Angela Knapp, Rick Churchill, Eric Bird, Spencer Capp, James Arnoldi, Brendan Pratt, Steve Hopkins, Michigame Design Lab, Protospiel MI, Table Treasure, Grand Gaming Academy, ma famille et bien d'autres personnes pour avoir testé ce jeu maintes et maintes fois.



Matagot

Distribution exclusive de la version française par les Éditions Matagot

VO par Grand Gamers Guild  
[www.grandgamersguild.com](http://www.grandgamersguild.com)  
©2021 Tous droits réservés

